[illegible]

КАКЪ НАУЧИТЬСЯ ХОРОШО ИГРАТЬ ВЪ ШАХМАТЫ.

Практическое руководство игры въ шахматы.

Съ 10 рисунками.

Переводъ съ нѣмецкаго

П. И. ГРОССЪ.

* Цѣна 30 коп. *

С.-ПЕТЕРБУРГЪ.
Изданіе М. П. ПЕТРОВА.
Книгоиздательство подъ фирмой „А. Ф. СУХОВА“.
Вознесенскій пр., 21.
1906.

Книгоиздательство и Книжный складъ

М. П. Петрова, подъ фирмой „А. Ф. Сухова",

С.-Петербургъ, Вознесенскій пр. № 21.

Предлагаетъ нижеслѣдующія свои изданія:

Слесарныя и кузнечныя работы. Ф. Энгель, пер. съ нѣм. съ дополн. В. Б. Краснова, подъ ред. Гражд. Инж. А. Ф. Папенгутъ, 150 рис., 1904 г. . . . — р. 80 к.

Слесарь любитель. Практ. руков. для любит. ремеслъ и для изученія въ техн., ремесл. и профес. школахъ, съ 57 рис., Технол. П. А. Федорова, изд. 3-ое, 1905 г — „ 30 „

Главнымъ Управленіемъ Военно-Учебныхъ Заведеній рекомендована въ ротныя библіотеки военно-учебныхъ заведеній, какъ пособіе для воспитанниковъ, занимающихся ручнымъ трудомъ. Отношеніе отъ 27 Ноября 1904 г. № 24962.

Смолокуреніе. Выгонка дегтя и скипидара. Практич. руков. для лѣсовладѣльцевъ, лѣсопромышленниковъ и лѣсныхъ чиновъ по производству смолы, дегтя, пека, скипидара, древеснаго спирта и т. п., съ 19 рис. Его-же, 1903. . . . . — „ 30 „

Собака, породы ея, уходъ, дрессировка и леченіе пер. съ нѣм. П. И. Гроссъ . . . . — „ 30 „

Соль и ея различныя примѣненія. Практич. руков. по употребленію соли при различныхъ отрасляхъ сельск. хоз. промышленности В. Л. Анцова, изд. 1904 г. . . . . — „ 20 „

Спичечное производство. Съ 8 рис. Техн. П. А. Федорова, 1904 г. . . . . — „ 30 „

Спутникъ желѣзнодорожнаго мастера. Практич. руков. для техниковъ, желѣзнодорожныхъ мастеровъ, десятниковъ и рабочихъ, съ 55 рис., Его-же, 1904 г. — „ 40 „

Спутникъ механика. Справочная настольная книга для механиковъ. Съ 130 рис., составилъ технол. П. А. Федоровъ 1905 г. . . . . 1 „ 25 „

Спутникъ Садовода-Любителя. Практическое руководство къ устройству Цвѣтниковъ, Парковъ, Питомниковъ, Фруктовыхъ садовъ и Огородовъ, П. Ф. Папенгутъ, 1905 г. . . . . — „ 50 „

Спутникъ техника-строителя. Практ. руков. для техниковъ, строителей, подрядчиковъ, десятниковъ и вообще для лицъ, наблюдающихъ за постройками, съ 36 рис. Технол. П. А. Федорова. 1904 г. — „ 40 „

Спутникъ электромонтера. Руков. для электро-монтеровъ, электро-техниковъ, владѣльцевъ электрич. установокъ, машинистовъ и т. п. съ 61 рис., Его же, 1904 г. . . . . — „ 40 „

КАКЪ НАУЧИТЬСЯ ХОРОШО ИГРАТЬ ВЪ ШАХМАТЫ.

Практическое руководство игры въ шахматы.

Съ 10 рисунками.

Переводъ съ нѣмецкаго

П. И. Гроссъ.

С.-Петербургъ.
Изданіе М. П. Петрова.
Книжный складъ подъ фирмой „А. Ф. Сухова".
Вознесенскій пр., 21
1906.

Дозволено цензурою. С.-Петербургъ, 15 Іюля 1905 г.

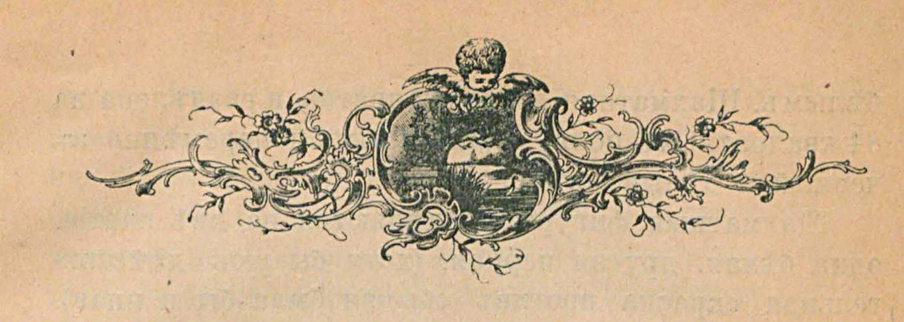
Типографія М. Михайловой, Фонарный № 9.



1 5

КНИГА ИМЕЕТ

Листов печатных	Общее колич. вып.	В переплетной ед. соедин. номера вып.	Таблиц	Карт	Иллюстраций	Служебн. номер	Номера списка и порядковый	197 . г. 85
4	1	1906				4	196 / 65	



Игра въ шахматы.

Описаніе фигуръ и шахматной доски.

Игра въ шахматы считается самою остроумною и совершенною игрою. Поэтому она называется также королевскою игрою; представляетъ она изъ себя два воюющихъ противника—отряда.

Хорошая шахматная партія требуетъ много умственной работы, здѣсь не рѣшаетъ простая случайность, какъ при карточной игрѣ, а тонкая обдуманность и соображеніе.

Шахматная игра очень стара; предполагаютъ что она возникла въ Индіи.

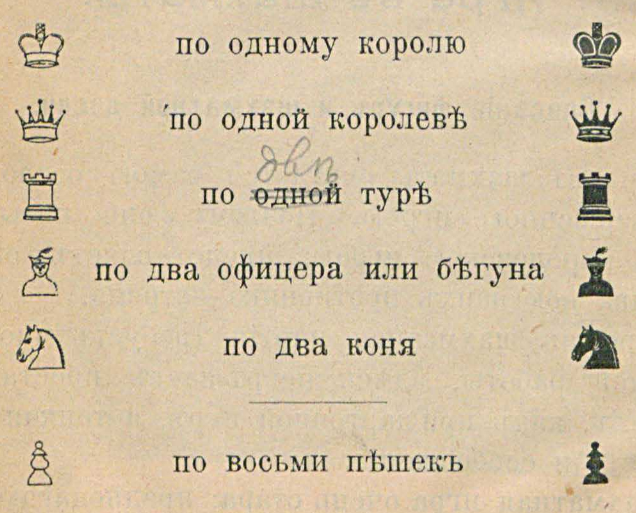
Прежде всего различаютъ игру вдвоемъ и вчетверомъ; здѣсь мы будетъ говорить только о первой, основной игрѣ, т. е. игрѣ вдвоемъ.

Игра вдвоемъ играется на шахматной доскѣ шахматными фигурами, причемъ оба игрока садятся другъ противъ друга, доска кладется между ними, такъ, чтобы лѣвое, нижнее, крайнее поле было бы

бѣлымъ. Шахматная доска квадратна и раздѣлена на 64 квадратныхъ поля, окрашенныхъ попеременно въ черный и бѣлый цвѣтъ.

Шахматныя фигуры раздѣляются на двѣ партіи, одна бѣлая, другая черная, (хотя бы ихъ дѣйствительная окраска противъ обычая была бы и иная). Всего 32 фигуры, изъ коихъ каждаго цвѣта по 16 штукъ.

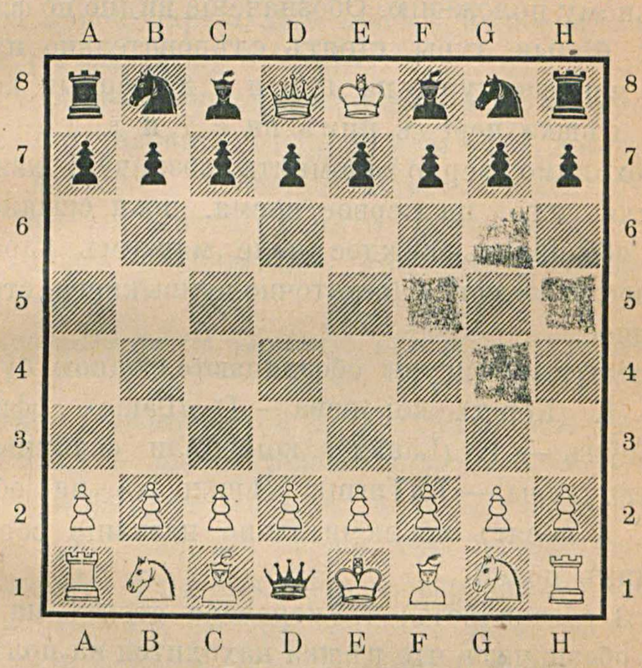
Каждая партія или отрядъ состоитъ изъ 8 офицеровъ и 8 пѣшекъ. Для представленія шахматныхъ фигуръ на бумагѣ пользуются слѣдующими знаками (лѣвые для бѣлыхъ, правые для черныхъ).



Передъ начатіемъ игры жребіемъ рѣшается которому изъ двухъ партнеровъ начать ходъ. Послѣдній получаетъ бѣлыя фигуры. Слѣдуетъ замѣтить, что бѣлымъ всегда предоставляется первый ходъ.

Если доска правильно помѣщена (лѣвое, нижнее, крайнее поле бѣлое) то фигуры разставляются согласно фиг. 1. Какъ видно обѣ партіи разставляютъ свои фигуры въ одинаковомъ порядкѣ другъ противъ

друга. Крайнія поля занимаютъ туры, рядомъ съ ними кони; далѣе въ ряду стоятъ офицеры, затѣмъ, наконецъ, король и королева. Бѣлая королева всегда стоитъ на бѣломъ полѣ, черная же ставится на черномъ полѣ. Король ставится рядомъ съ королевою; поэтому бѣлый король помѣщается на черномъ полѣ.



Всѣ означенныя 8 фигуръ, т. е. король, королева, 2 офицера, 2 коня и 2 туры называются офицерами, онѣ помѣщаются по крайнимъ рядамъ доски.

Для охраны передъ этими восемью фигурами стоитъ рядъ, состоящій изъ 8 пѣшекъ; понятно, что передъ восемью бѣлыми фигурами ставятся бѣлыя, а передъ восемью черными черныя пѣшки.

Чтобы можно было обозначить мѣстоположеніе при игрѣ каждой фигуры, всѣ 64 поля доски обозначаются буквами и цифрами слѣдующимъ образомъ:

Счисленіе начинается исключительно отъ мѣстоположенія бѣлыхъ, притомъ вертикальные ряды полей обозначаются буквами отъ a до h, горизонтальные же ряды полей цифрами отъ 1 до 8. Каждое поле поэтому единовременно обозначается буквою и цифрою, соотвѣтствующими его вертикальному и горизонтальному положенію. Обозначеніе видно по фигурѣ первой: бѣлыя туры стоятъ слѣдовательно на a 1 и h 1, черныя туры на a 8 и h 8; черный король на e 8, пѣшка передъ нимъ на e 7 и т. д.

Необходимо твердо запомнить обозначеніе каждаго поля, для чего, на первое время, пока свыкнешся, можно обозначить каждое поле мягкимъ карандашемъ, послѣ же, когда достаточно привыкнешь, стерѣть написанное.

Шахматныя фигуры обозначаются одною буквою: король K (König), королева — D (Dame), офицеръ или бѣгунъ — L (Läufer), кони или скакуны — S (Springer), туры — T (Turm); пѣшки же не обозначаются, а носятъ исключительно названіе соотвѣтствующихъ полей.

D e 3 обозначаетъ, что королева стоитъ на полѣ e 3. h 5 обозначитъ что пѣшка находится на полѣ h 5.

Описаніе хода фигуръ.

Игра заключается въ томъ, чтобы захватить короля противной партіи. Всѣ пріемы и соображенія во время игры сводятся къ этому.

Когда фигуры вѣрно разставлены, игра начинается бѣлыми. Кто играетъ бѣлыми рѣшается, какъ упомянуто, жребіемъ. Сперва дѣлаютъ ходъ бѣлыя, потомъ черныя, затѣмъ опять бѣлыя и т. д. Обѣ партіи ходятъ попеременно, причемъ не ходить не дозволяется.

Избираемые ходы зависятъ отъ рода хода каждой фигуры.

Въ основѣ различается ходъ пѣшекъ отъ другихъ фигуръ. Пѣшка идетъ только впередъ, между тѣмъ какъ другія фигуры впередъ, назадъ и въ стороны.

Если при движеніи встрѣтится чужая фигура, то ее можно бить. Сбиваніе совершается такимъ образомъ, что своя фигуры ставится на мѣсто чужой, та же удаляется съ доски и берется себѣ.

Сбиваніе совершается исключительно по желанію игрока; оно не обязательно. Если не хотятъ бить, то подвигаютъ фигуру до чужой, дальше же, если нѣтъ другого прохода, не идутъ; перескакивать черезъ чужія фигуры не дозволяется.

Пояснимъ теперь ходы отдѣльныхъ фигуръ, пользуясь при этомъ все время рисункомъ 2-мъ. Необходимо для этого въ порядкѣ разставить фигуры и въ дѣйствительности прослѣдовать каждый ходъ.

Тура подвигается во всѣ стороны по прямой вертикальной или горизонтальной линіямъ. Тура b 4 (рис. 2) можетъ пойти на c 4, d 4, e 4, f 4, g 4, h 4; на a 4 она не можетъ пойти, ибо мѣсто это занято королемъ. По вертикальному направленію эта тура можетъ пойти на b 5, b 6, b 7 и b 8 или b 3, она также можетъ сбить чужую пѣшку, напримѣръ b 2, становясь на ее мѣсто, пѣшка же убирается, въ этомъ случаѣ, съ доски. На поле же b 1, тура попасть не можетъ, потому что на пути пѣшка, перескочить же черезъ послѣднюю не дозволяется.

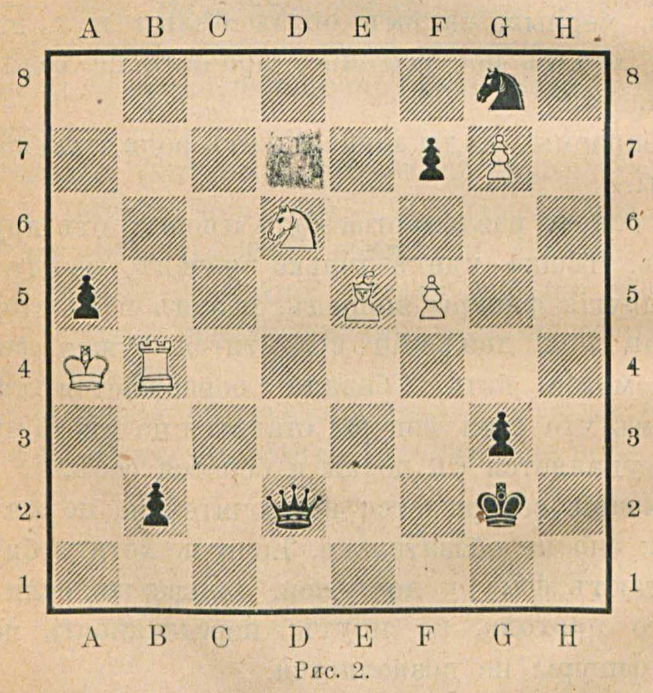


Рис. 2.

Офицеръ или бѣгунъ идетъ всегда по косымъ линіямъ въ прямомъ направленіе, т. е. вкось, онъ остается всегда на поляхъ одинаковой окраски. Такъ офицеръ расположенный на бѣломъ полѣ движется

только по таковымъ, расположенный на черномъ полѣ только по чернымъ. Поэтому говорятъ о бѣломъ и черномъ офицерѣ какъ въ партіи бѣлыхъ, такъ и черныхъ.

Ходъ офицера лучше всего прослѣдить на этомъ же рисункѣ: бѣлый офицеръ e 5 можетъ пойти на f 6, на d 4, c 3 и на f 4; онъ также можетъ взять—сбить чужія пѣшки g 3 и b 2, ставъ на мѣсто одной изъ нихъ и удаливъ ее съ доски. Поля же d 6 и g 7 этому офицеру недоступны, ибо тамъ помѣщаются свои фигуры. Также поля a 1, h 8, c 7, b 8 и h 2 ибо ходы туда закрыты другими фигурами.

Королева, или какъ ее еще называютъ дама самая сильная фигура въ шахматной игрѣ; она соединяетъ ходы туры съ ходами офицера. Она можетъ, слѣдовательно идти по вертикальнымъ или горизонтальнымъ прямымъ, или также вкось, но, приэтомъ на то или другое мѣсто лишь одинъ ходъ.

На томъ же рисункѣ черная королева можетъ отъ d 2 идти или горизонтально на c 2, e 2 и f 2 (поля b 2 и g 2 заняты своими фигурами). По вертикальному направленію она можетъ пройти на d 1, d 3, d 4 или d 5; онъ также можетъ сбить чужого коня, т. е. стать на его мѣсто d 6 и удалить его съ доски. Наконецъ, въ косомъ направленіи эта королева можетъ идти на c 1, e 3, f 4, g 5, h 6, e 1 и c 3; также она можетъ достичь поле b 4, если она собьетъ находящуюся тамъ туру. На поля a 2, h 2, d 7, d 8 и a 5, хотя это и соотвѣтствуюетъ ея ходу, она не можетъ пойти, такъ какъ ходы эти заграждаются другими фигурами.

Можетъ показаться удивительнымъ почему коро-

лева является самой сильной фигурой. Слѣдуетъ замѣтить что въ основной игрѣ дама называлась великимъ визиремъ, т. е. главнымъ помощникомъ короля.

Кони идутъ скачками, почему они называются также скакунами. Ходъ ихъ составляется изъ хода по прямому и косому направленіямъ. Онъ перескакиваетъ черезъ одно поле на находящееся по прямому направленію и ставится на послѣдующее рядомъ съ нимъ косо расположенное. Лучше всего ходъ коня можно прослѣдить также по рисунку 2. Бѣлый конь d 6 можетъ идти на с 4, b 5, b 7, с 8, е 8 и е 4; въ послѣднемъ случаѣ ему не мѣшаетъ офицеръ е 5 (также нѣтъ если бы онъ стоялъ на d 5)--конь перескакиваетъ черезъ него. На поле f 5, однако, конь не можетъ пойти, ибо это поле занято своею пѣшкою; напротивъ, онъ можетъ сбить черную пѣшку f 7 и занять ее мѣсто.

Черный конь g 8 можетъ идти на h 6, е 7, и f 6; въ послѣднемъ случаѣ ему опять таки не мѣшаютъ пѣшки f 7 и g 7.

Король можетъ идти во всѣ стороны на послѣдующее поле на одинъ шагъ.

Укажемъ эти ходы также на рисункѣ 2: черный король можетъ съ g 2 перейти на h 3, h 2, h 1, f 1, f 2 и f 3. Поле g 3 заграждается своею же пѣшкою.

Бѣлый король съ а 4 можетъ идти на а 3, b 3, b 5 и а 5; въ послѣднемъ случаѣ чужая пѣшка сбивается имъ. Поле же b 4 заграждается бѣлою турою.

Между королемъ и другими фигурами разница весьма существенна, онъ никогда не можетъ перейти на поле, куда могла бы пойти какая либо чу-

жая фигура, такъ какъ тогда онъ можетъ быть взятъ. Партія проигрывается, если король взятъ, хотя бы положеніе всѣхъ другихъ фигуръ было очень хорошее.

Будь напримѣръ, на рисункѣ 2 на полѣ d 6, вмѣсто бѣлаго коня черный, то бѣлый король не могъ бы пойти съ d 4 на b 5, ибо онъ на этомъ полѣ можетъ быть сбить этимъ чернымъ конемъ.

Описаніе хода игры.

Между тѣмъ какъ офицера, насколько это позволяютъ ихъ соотвѣтстующіе ходы, могутъ идти по всѣмъ направленіямъ, пѣшка идетъ только впередъ, т. е. на встрѣчу противнику, и притомъ, каждый разъ только по одному шагу. На рис. 3 напр. бѣлая пѣшка можетъ идти съ f 3 на f 4, пѣшка h 4 на h 5. Также черная пѣшка c 6 на c 5, пѣшка d 4 на d 3.

При первомъ ходѣ въ самомъ началѣ игры каждая пѣшка по желанію можетъ сдѣлать два шага (за одинъ ходъ).

Слѣдовательно, на рисункѣ 3 бѣлая пѣшка g 2, по желанію можетъ, быть поставлена на g 3 или на g 4; также пѣшка e 2 на e 3 или e 4. Изъ черныхъ пѣшекъ e 7 можетъ пойти на e 6 или на e 5, c 6 на c 5 и c 4. и т. д.

Между тѣмъ какъ всѣ фигуры бьютъ по тому направленію куда идутъ, пѣшка наоборотъ бьетъ вкось, въ стороны, но только впередъ.

На рис. 3 бѣлая пѣшка h 4 можетъ сбить черную g 5, т. е. удалить послѣднюю съ доски и стать на ея мѣсто. Если послѣ этого бѣлая пѣшка пойдетъ далѣе, то съ g 5 впередъ она можетъ идти на g 6, т. к. пѣшки ходятъ только впередъ.

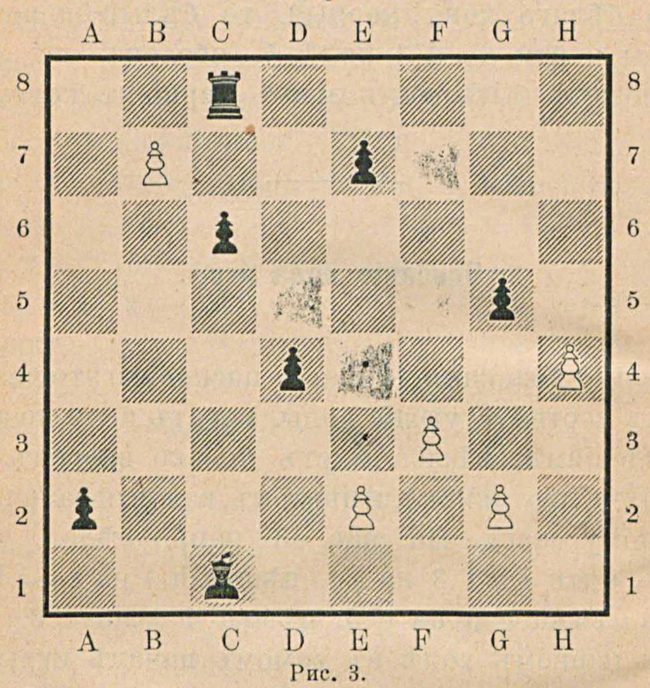


Рис. 3.

Если бы бѣлая пѣшка пошла съ g 2 на g 4, то черная пѣшка g 5 не можетъ пойти далѣе, такъ какъ передъ нею стоитъ фигура. Она также не можетъ сбить пѣшку g 4, ибо это возможно только въ косомъ направленіи впередъ на 1 шагъ, за то черная пѣшка g 5 можетъ сбить бѣлую пѣшку h 4 и стать на ее мѣсто. Если же бѣлая пѣшка f 3 пойдетъ на f 4, то опять таки черная пѣшка можетъ взять пѣшку f 4 и стать на ее мѣсто. Сбивать, однако, не обязательно, оно совершается только по желанію игрока.

Если пѣшка со своего начальнаго мѣстоположенія дѣлаетъ за одинъ ходъ два шага (см. выше) и поэтому становится на мѣсто гдѣ ее можетъ сбить чужая фигура, то послѣдняя имѣетъ право бить первую, какъ бы она сдѣлала одинъ ходъ, — сбивъ фигуру и становясь на соотвѣтствующее лишь одному шагу мѣсто. Это возможно только вначалѣ, когда пѣшка, какъ сказано, сдѣлаетъ два шага за одинъ ходъ; такое сбиваніе называется „en passant"; мимоходнымъ;. оно составляетъ исключительное право пѣшекъ.

На рис. 3 бѣлая пѣшка e 2 можетъ пойти на e 4. Тогда черная пѣшка d 4 можетъ сбить ею мимоходомъ, en passant, становясь на e 3, и удаливъ фигуру съ доски. Сбиваніе мимоходомъ не есть обязанность, а лишь право коимъ игрокъ можетъ воспользоваться, и которое теряется лишь только будетъ сдѣланъ другой ходъ.

Сбиваніе мимоходомъ единственное исключеніе правила, по которому свою фигуру ставятъ на мѣсто удаляемой.

Коль скоро пѣшка дойдетъ до послѣдняго ряда, то она становится офицеромъ, или другой какой фигурой. Въ какую фигуру она при этомъ превратится зависитъ отъ желанія игрока Безразлично также приэтомъ существуетъ ли уже такая фигура или нѣтъ, такъ какъ могутъ быть двѣ, три или четыре королевы, или офицера, или туры и т. д.

На рис. 3 бѣлая пѣшка b 7 можетъ пойдти на b 8 и превратится въ королеву, туру, офицера или коня. Превращеніе пѣшки въ высшую фигуру должно слу-

чится обязательно сейчасъ же, коль скоро она попадетъ на соотвѣтствующій рядъ полей.

Понятно, что превращеніе пѣшки въ короля невозможно, ибо не могутъ существовать въ одной партіи два одинаковыхъ короля.

Правила игры.

Передъ тѣмъ какъ приступить къ дальнѣйшему поясненію, упомянемъ о нѣкоторыхъ правилахъ и выраженіяхъ.

Что касается достоинства фигуръ, то королеву и туру считаютъ сильными фигурами; кони же и офицера легкія фигуры.

Въ общемъ королева не такъ сильна какъ 2 туры, но сильнѣе 1 туры и 1 легкой фигуры.

Тура слабѣе двухъ легкихъ фигуръ; она равняется почти одной легкой фигурѣ и 2 пѣшкамъ.

Конь и офицеръ почти равносильны; 2 же офицера однако сильнѣе 1 коня и 1 офицера.

Каждая легкая фигура соотвѣтствуетъ приблизительно 3 пѣшкамъ.

Всѣ эти данныя однако приведены въ общемъ, иногда же бываетъ что меньшая фигура, благодаря мѣстоположенію ея играетъ гораздо большую роль.

Если сбиваютъ чужую фигуру, ставя при этомъ свою такъ, что она тоже можетъ быть взята, то это называется обмѣномъ фигуръ. Такъ можно обмѣнить королеву на королеву, пѣшку на пѣшку, офицера на офицера и т. д.

Когда даютъ бить свою фигуру, не расчитывая взять фигуру противника, то это называется пожерт-

вованіемъ. Когда меньшая фигура беретъ большую, то она выиграла „качество“, противникъ же потерялъ его. Когда высшую фигуру даютъ бить меньшею, то жертвуется качество ея.

Когда фигура стоитъ такъ, что противникъ можетъ ее сбить, то она находится „на очереди“ — „en prise“.

Очередную фигуру можно защищить другою, пододвинувъ ее такъ, чтобы она могла взять противника, коль скоро онъ возьметъ первую фигуру (очередную).

Пѣшекъ обозначаютъ по фигурамъ передъ коими онѣ находятся, такъ есть пѣшка короля, королевы, туры и т. д. Туровыя пѣшки также называются угловыми, пѣшки передъ королемъ и королевою—средними пѣшками.

Если обѣ среднія пѣшки подвинуты каждая на 2 шага, напр. бѣлыя на d 4 и e 4, то онѣ составляютъ центръ; центръ черныхъ d 5 и e 5.

Центръ хорошо защищаетъ свою партію и способствуетъ нападенію на противника. Если пѣшки стоятъ такъ, что одна защищаетъ каждую послѣдующую, то такое сочетаніе ихъ называется соединеніемъ пѣшекъ, что подразумѣвается въ томъ смыслѣ, что по взятіи одной (кромѣ нижней) изъ нихъ, чужая фигура опять собьется послѣдующею. Такъ на рис. 3 бѣлыя пѣшки e 2, f 3 и g 2 соединены, такъ какъ f 3 защищено e 2 и g 2.

Когда пѣшка стоитъ отдѣльно, не защищенная другою, то она называется одинокою или изолированною.

Если пѣшка остается за всѣми другими и не имѣетъ возможности ихъ догнать, то она называется отсталою.

Аттака и защита короля.

Когда аттакуютъ противника въ общемъ, это не говорится напередъ. Раньше было принято при аттакѣ дамки говорить гардэ (gardez)—смотри, берегись; это правило устарѣло и въ настоящее время не должно употребляться.

Такимъ образомъ противникъ самъ долженъ быть на сторожѣ.

Исключеніе составляетъ король. Коль скоро аттакуется онъ, необходимо заявить „шахъ". Король непремѣнно долженъ выйдти тотчасъ изъ угрожающаго положенія, въ противномъ случаѣ его партія потеряла и игра будетъ проиграна.

Защитится отъ шаха можно тремя способами:

Лучше всего когда угрожающая фигура противника можетъ быть взята какою либо своею, или же король долженъ отойдти на другое, свободное, безапасное поле. Или наконецъ возможно „покрыть шахъ", т. е. между королемъ и соотвѣтствующею фигурою поставить одну изъ своихъ фигуръ; когда король аттакуется конемъ, то подобная защита невозможна, по своеобразности хода коня.

На рис. 4 бѣлая тура, перейдя съ а 4 на g 4 должна сказать „шахъ" королю, ибо угрожаетъ при слѣдующемъ ходѣ его взять. Отразить этотъ шахъ можно нѣсколькими способами. Можно офицеру h 5 сбить туру, можно подставить коня е 6 — на g 5. Наконецъ король можетъ перейдти на другое поле f 5. Аттаковать т. е. сдѣлать шахъ королю можетъ одна фигура сама, или же и другая, когда первая сойдетъ

со своего мѣста, откуда она загораживала вторую. Поэтому возможенъ двойной шахъ (единовременно) — одинъ непосредственный, а другой прямой.

Если король не въ состояніи спастись однимъ изъ трехъ способовъ, то онъ проигралъ „матъ"-

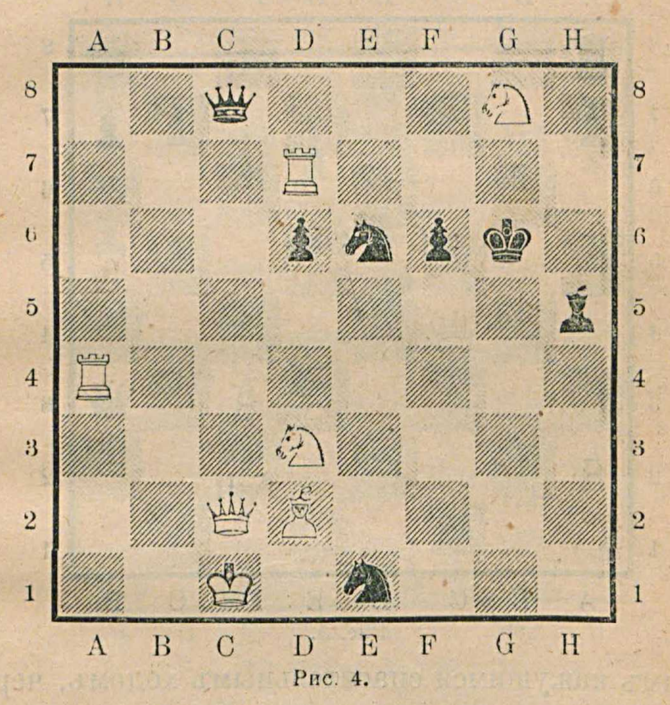


Рис. 4.

Своеобразный матъ мы можемъ разъяснить по рисунку 5. Если ходъ бѣлыхъ, то бѣлый конь идетъ съ е 5 на f 7 и говоритъ шахъ. Черному королю остается только пойдти на g 8. Теперь бѣлый конь идетъ на h 6, отчего получается двойной шахъ какъ со стороны коня, такъ и королевы с 4. Такъ какъ при двойномъ шахѣ можно только спасти короля передвиженіемъ, то ему въ данномъ случаѣ остается только идти на h 8 или f 8. Коль скоро онъ пойдетъ на f 8, королева станетъ на f 7, будучи защищена ко-

немъ, и дѣлаетъ матъ. Поэтому король черныхъ идетъ на h 8. Теперь дамка с 4 идетъ на g 8 и вторично говоритъ шахъ. Король не въ состоянiи ни сбить ее, ни уйдти; остается только сбить дамку турою а 8, переставивъ ее на g 8.

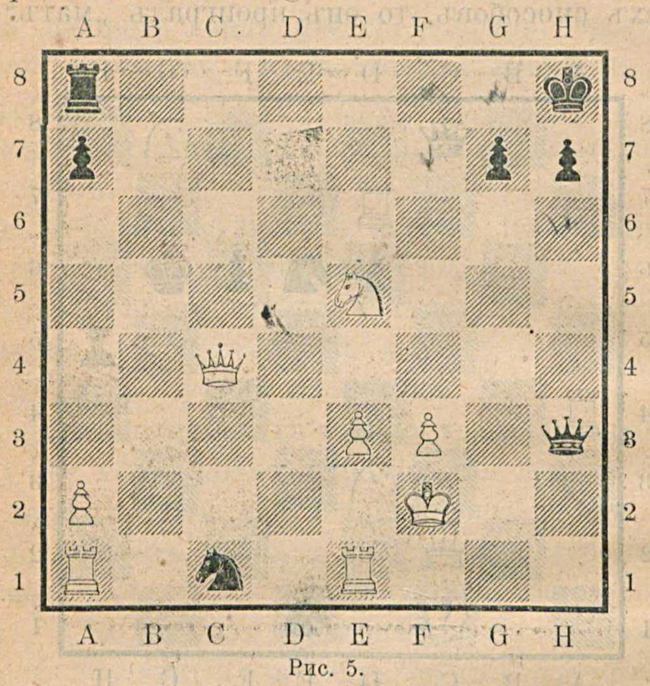


Рис. 5.

Этимъ кажущимся спасительнымъ ходомъ, черныя проигрываютъ, коль скоро бѣлый конь пойдетъ на f7. Ибо король не въ состоянiи защитить себя отъ этого шаха и потому онъ проигралъ.

Какъ мы видимъ каждая фигура впродолженiи игры каждый разъ дѣлаетъ по одному ходу. За все время игры однажды только возможно единовременно подвигать двѣ фигуры, а именно короля и туру; такое подвиганiе называется рошадою. Оно возможно

лишь когда король какъ и тура не были еще сдвинуты со своихъ первоначальныхъ мѣстъ и когда между ними не находится другихъ фигуръ.

Рошада производится такъ, что короля подвигаютъ на 2 поля къ турѣ и послѣднюю ставятъ непосредственно за нимъ съ другой стороны.

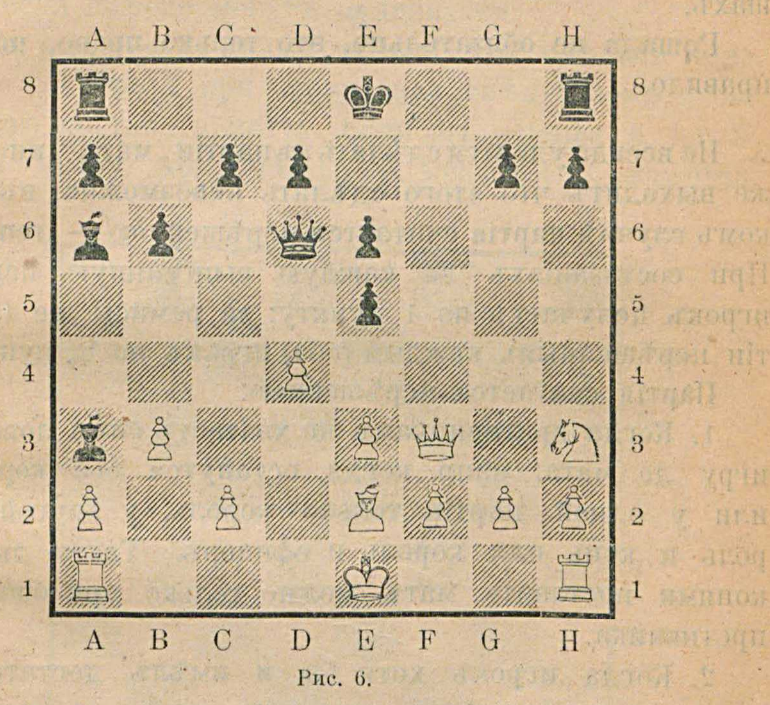


Рис. 6.

На рис. 6, напр. бѣлый король можетъ рошировать на свою сторону т. е. перейти съ е 1 на g 1 а туры подвинуть съ h 1 на f 1—оба движенія составятъ одинъ ходъ.

Черный король могъ бы рошировать на сторону дамки, т. е. перейти съ е 8 на с 8 и туру поставить съ а 8 на d 8.

Рошада возможна лишь когда обѣ фигуры — король и тура не были еще сдвинуты ни разу съ мѣста

и если между ними не находится другой фигуры; также нельзя рошировать пока король находится подъ шахомъ.

Понятно, что рошировать нельзя также, чтобы благодаря этому переставленію король попалъ бы подъ шахъ.

Рошада не обязательно, это только право, но не правило.

Не всегда удается сдѣлать въ партіи „матъ“, иногда же выходитъ что этого сдѣлать невозможно, въ такомъ случаѣ партія считается нерѣшенною — „remis“. При состязаніяхъ за каждую выигранную партію игрокъ получаетъ по 1 пункту; за ремисы же (партіи нерѣшенныя), каждый (оба) игрокъ по $^1/_2$ пункту.

Партія считается нерѣшенною:

1. Когда противникамъ не хватаетъ силъ довести игру до мата, напр. когда останутся оба короля; или у одной партіи только король, у другой король и конь или король и офицеръ. Также двумя конями поставить матъ можно только при ошибкѣ противника.

2. Когда игрокъ хотя бы и имѣлъ достаточно силы, но не съумѣетъ поставить матъ, въ такомъ случаѣ можно потребовать чтобы вся игра была окончена 50-мъ ходомъ, если же противнику до этого не удается поставить матъ, то партія остается нерѣщенною.

3. Когда оба игрока трижды дѣлаютъ одинаковые ходы и не захотятъ ихъ измѣнить.

4. Когда одинъ игрокъ ставитъ другого въ „вѣчный шахъ“ и поэтому вынуждаетъ противника дѣлать все тѣ же ходы.

5. Когда королю ставятъ „патъ“. Патъ короля достигается когда послѣднiй долженъ идти, но можетъ это сдѣлать не иначе какъ попавъ черезъ сiе подъ шахъ. Необходимость хода для короля является лишь тогда если всѣ фигуры по партiи взяты или если онѣ не могутъ подвинутся.

На рис. 7-мъ бѣлые только что сдѣлали ходъ h 5 — h 6, грозя при этомъ при слѣдующемъ ходѣ дамкою поставить матъ. Если бы черныя и помѣшали этому ходу тѣмъ не менѣе онѣ, кажется,

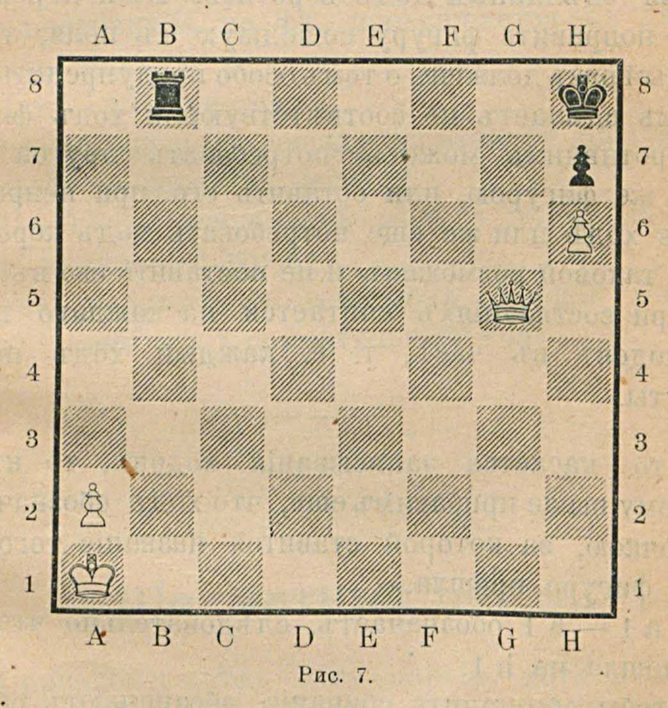


Рис. 7.

должны бы потерять, имѣя только, кромѣ короля, туру и пѣшку, между тѣмъ какъ бѣлыя имѣютъ даму и 2 пѣшекъ.

Несмотря на это можно достичь ремиза слѣдующимъ образомъ: тура съ b 8 ставится на b 1, говоря

шахъ. Бѣлый король можетъ избѣжать матъ лишь сбивая туру b 1. Эта жертва черными хорошо обдумана, ибо теперь игра остается нерѣшенною — такъ какъ король черныхъ получаетъ патъ.

Одно изъ главнѣйшихъ правилъ игры состоитъ въ томъ что каждою тронутою своею фигурою игрокъ долженъ идти, каждую же тронутую фигурою противника бить, никогда ни по какимъ извиненіямъ нельзя сдѣланный ходъ воротить. Если игрокъ хочетъ поправить фигуру сошедшую съ поля, то онъ каждый разъ долженъ о томъ особо предупредить. Если игрокъ сдѣлаетъ не соотвѣтствующій ходъ фигуръ, то противникъ можетъ потребовать другой ходъ этою же фигурою, или оставить его при неправильнымъ ходѣ или же еще потребовать ходъ королемъ, если таковой возможенъ и не поставить его въ шахъ.

При состязаніяхъ считается на каждаго игрока 20 ходовъ въ часъ, т. е. каждый ходъ по три минуты.

Что касается записыванія ходовъ, то къ сказанному выше прибавимъ еще, что ходъ обозначается черточкою, за которой ставится названіе того поля куда фигура прошла,

T a 1 — h 1 обозначаетъ, слѣдовательно что тура a 1 пошла на h 1.

Чтобы обозначить сбиваніе, обозначаютъ обыкновенно крестикомъ, напр. S e 4 × f 6 значитъ что конь e 4 взялъ чужую фигуру f 6.

Другое обозначеніе взятія, это постановка двоеточія за обозначеніемъ хода, напр. вмѣсто предыдущаго S e 4 — f 6 :

Шахъ обозначаютъ стоячимъ крестикомъ, помѣщаемымъ за выраженіемъ, напр. S e 4 × f 6 + или S e 4 — f 6 ·|·

Коль скоро пѣшка достигаетъ послѣдняго ряда и превращается въ офицера, то за выраженіемъ хода ставится знакъ той фигуры въ каковую она превращается:

a 7 — a 8 L значитъ: (бѣл.) пѣшка a 7 пошла на a 8 и превратилась въ офицера.

c 2 × d 1 D + значитъ: (черн.) пѣшка c 2 бьетъ фигуру противника на d 1, превращается въ дамку и ставитъ шахъ.

Матъ обозначается ‡.

0 — обозначаетъ рошаду на сторону короля, такъ называемую короткую рошаду.

0 — 0 — 0 обозначаетъ рошаду на сторону королевы, — длинную рошаду.

! за выраженіемъ означаетъ хорошій (сильный ходъ), знакъ же ? сомнительный ходъ.

Шахматныя партіи.

Приведемъ здѣсь одну партію, хотя и не представляющую ничего особеннаго. Она игралась Луисомъ Паульсеномъ вмѣстѣ съ еще 9 партіями слѣпо, т. е. не видавъ доски, а запомнивъ всѣ партіи. Замѣтимъ, что всѣ примѣры необходимо продѣлать на доскѣ, а не только прочитать.

Бѣлыя	Черныя
Л. Паульсенъ.	Маіоръ Кистнеръ.
1. e 2 — e 4	1. e 7 — e 5

2. S g 1 — f 3 аттака на пѣшку e 5.

2. D d 8 — f 6,

невыгодно, никогда не слѣдуетъ пускать дамку слишкомъ рано, ее оттѣснятъ назадъ, отчего потеряется ходъ.

3. L f 1 — c 4 3. c 7 — c 6

4. 0 — 0 рошада на сторону короля, чѣмъ защищается король и выдвигается одновременно тура.

4. L f 8 — c 5

5. d 2 — d 4 5. e 5 $\times$ d 4

6. e 4 — e 5 дамка уже аттакуется защищенною пѣшкою.

6. D f 6 — d 8

7. c 2 — c 3 7. d 7 — d 5

8. e 5 $\times$ d 6 пѣшка e 5 бьетъ черную пѣшку (d 7 — d 5) en passant, мимоходомъ.

8. d 4 $\times$ c 3

9. S b 1 $\times$ c 3 9. L c 8 — f 5

10. D d 1 — b 3 10. D d 8 — d 7

11. S f 3 — e 5 вторично аттакуетъ пѣшку f 7.

11. D d 7 — c 8 черная дамка все время отступаетъ, т. е. теряетъ ходы.

12. L c 4 $\times$ f 7 + наконецъ исполняется давно намѣченный планъ, благодаря которому король сдвинулся съ мѣста.

12. K e 8 — f 8

13. L f 7 $\times$ g 8! Тура h 8 не можетъ сбить офи-

цера g 8 ибо угрожаетъ матъ черезъ D b 3 — f 7; что бы предупредить матъ черныя защищаютъ поле f 7:

13. D c 8 — e 8

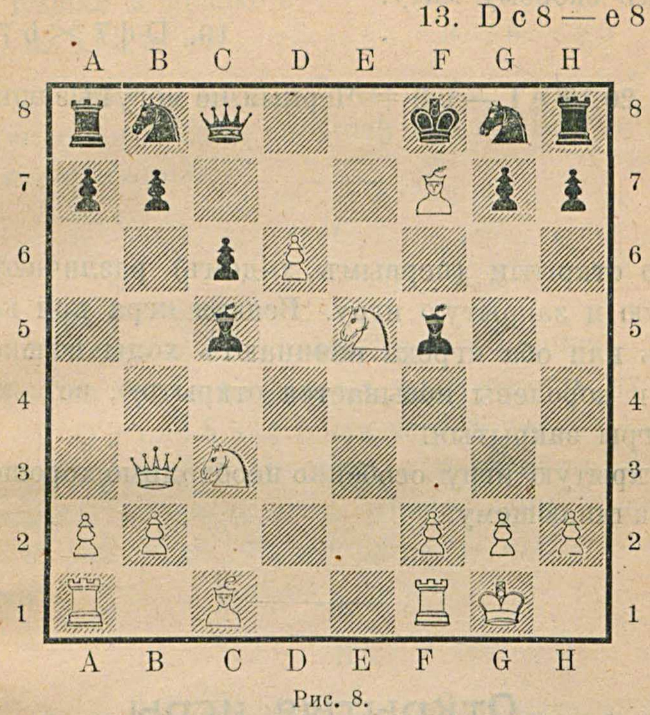


Рис. 8.
Положеніе послѣ 12-го хода черныхъ.

14. L c 1—g 5 этимъ угрожаетъ потерею дамки и скорый матъ черезъ L g 5 — e 7 +. Черныя защищаются:

14. L c 5 ⨯ d 6

15. T a 1 — e 1. Готовитъ опасную аттаку.

15. T h 8 ⨯ g 8

16. S e 5 — c 4 — 16. D e 8 — d 7

17. S c 4 ⨯ d 6! Отлично!

17. g 7 — g 6

18. L g 5 — h 6 + — 18. T g 8 — g 7 единственная возможность избѣжать шахъ.

19. D b 3 >< b 7 хорошая жертва дамки, ведущая къ скорому мату.

19. D d 7 >< b 7

20. T e 1 — e 8 ‡ Черныя не могутъ защитится.

По открытіи (первымъ ходомъ) различаютъ открытую и закрытую игру. Всякая игра при которой одинъ или оба игрока начинаютъ ходы пѣшкою короля и королевы называется открытою, всѣ же прочія игры закрытыя.

Открытую игру особенно необходимо хорошо усвоить начинающему.

Открытыя игры.

Еще разъ замѣтимъ, что одно прочитываніе безполезно, а необходимо партію играть фигурами.

Бѣлыя.	Черныя.
1. e 2 — e 4	1. e 7 — e 5

Дальнѣйшее развитіе игры весьма разнообразно; хороша игра коня короля, при которой

2. S g 1 — f 3, теперь черныя имѣютъ много возможности продолжить; обыкновенно онѣ защищаютъ аттакуемую пѣшку e 5. Слѣдуетъ предостеречь отъ защиты его

2. f 7 — f 6

Въ этомъ случаѣ бѣлыя жертвуютъ коня противъ пѣшки и играютъ

3. S f 3 $\times$ e 5 — 3. f 6 $\times$ e 5

4. D d 1 — h 5 +. Такъ какъ пѣшка f взята, бѣлыми производятъ сильный шахъ. Черныя могутъ защитится двояко:

I.

4. g 7 — g 6

бѣлыя продолжаютъ:

5. D h 5 $\times$ e 5 + какъ бы не защищались черныя бѣлыя при слѣдующемъ ходѣ берутъ ихъ туру:

6. D e 5 $\times$ h 8. Бѣлыя черезъ пожертвованнаго коня выигрываютъ 1 туру и 2 пѣшекъ, т. е. выигрываютъ качество и 2 пѣшки. При правильной дальнѣйшей игрѣ бѣлыя должны выйдти побѣдителями.

II.

Если черныя послѣ 4-го хода бѣлыхъ пойдутъ:

4. K e 8 — e 7

то слѣдуетъ

5. D h 5 $\times$ e 5 + — 5. K e 7 — f 7

6. L f 1 — c 4 + — 6. K f 7 — g 6

7. D e 5 — f 5 + — 7. K g 6 — h 6

8. d 2—d 4 + открытый шахъ офицеромъ c 1.

8. g 7 — g 5 единственная возможная защита.

9. h 2 — h 4 угрожаетъ взять пѣшку g 5 и потомъ устроить двойной шахъ.

9. K h 6 — g 7

На всякій другой ходъ черныхъ, бѣлыя берутъ черную дамку или ставятъ матъ въ 2 хода.

10. D f 5 — f 7 +	10. K g 7 — h 6
11. h 4 × g 5 ≠	

Если бы черныя при 6-мъ ходѣ и не подвинули короля, а закрыли бы шахъ d 7—d 5, то бѣлыя выигрываютъ по крайней мѣрѣ коня и 4 пѣшки, чѣмъ ихъ побѣда была бы обезпечена.

Что при этой игрѣ защита пѣшки е 5 черезъ D d 8 — f 6 невыгодна, доказала выше приведенная партія Паульсена и Кистнера.

Изъ хорошихъ защитъ игры коня короля упомянемъ:

A. Giuoco piano.

(Итальянская игра).

1. e 2 — e 4	1. e 7 — e 5
2. S g 1 — f 3	2. S b 8 — c 6
3. L f 1 — c 4	3. L f 8 — c 5.

Этимъ обѣими партіями достигнуто хорошее развитіе. Бѣлыя лучше всего продолжаютъ d 2 — d 3 и скоро будутъ въ состояніи сдѣлать рошаду (0—0).

B. Гамбитъ Эванса.

Подъ названіемъ Гамбита подразумѣвается игра въ началѣ которой жертвуютъ пѣшкою, чтобы этимъ устроить сильную аттаку.

Приведенный Гамбитъ, названный по англійскому капитану Эвансу —Гамбитомъ Эванса способствуетъ

сильной аттакѣ; онъ считается однимъ изъ наиболѣе употребляемыхъ открытій.

1. e 2 — e 4 1. e 7 — e 5
2. S g 1 — f 3 2. S b 8 — c 6
3. L f 1 — c 4 3. L f 8 — c 5

до сихъ поръ соотвѣтствуетъ итальянской, далѣе же

4. b 2 — b 4 4. L c 5 × b 4
5. c 2 — c 3. Этимъ бѣлыя начинаютъ аттаку

I.

5. L b 4 — a 5
6. d 2 — d 4 6. e 5 × d 4
7. 0 — 0 7. L a 5 — b 6

Очень опасно для черныхъ было бы 7. d 4 × c 3.

8. c 3 × d 4 8. d 7 — d 6

Трудно рѣшить которая партія развилась сильнѣе.

II.

5. L b 4 — c 5
6. 0 — 0 6. d 7 — d 6
7. d 2 — d 4 7. e 5 × d 4
8. c 3 × d 4 8. L c 5 — b 6

Этимъ достигнуто то же расположеніе какъ и въ I случаѣ.

C. Игра двухъ коней.

1. e 2 — e 4 1. e 7 — e 5
2. S g 1 — f 3 2. S b8 — c 6

3. L f 1 — c 4 пока игра соотвѣтствуетъ итальянской, далѣе же слѣдуетъ 3. S g 8 — f 6
бѣлыя теперь могутъ отвѣтить 4. d 2 — d 4 или S b 1 — c 3 или

4. S f 3 — g 5 4. d 7 — d 5
5. e 4 × d 5 далѣе возможны два хода.

I.

	5. Sc6 — a5
6. d 2 — d3	6. h 7 — h6
7. Sg5 — f3	7. e 5 — e4
8. Dd1 — e2	8. Sa5 ⨯ c4
9. d 3 ⨯ c4	9. Lf8 — c5

10. h 2 — h3 и т. д., обѣ партіи стоятъ одинаково, ибо черныя могутъ опять возвратить одну пѣшку.

II.

Менѣе хорошо для черныхъ продолжить игру

	5. Sf6 ⨯ d5
6. Sg5 ⨯ f7 лучшій ходъ	6. Ke8 ⨯ f7

Черному королю теперь испорчена рошада.

7. Dd1 — f3 +	7. Kf7 — e6

8. Sb1 — c3 уже третья аттака на Sd5. Для защиты черныя идутъ 8, Sc6 — e7.

9. d 2 — d4 и должно выиграть. Черныя не должны играть e5 ⨯ d4, такъ на это послѣдуетъ.

10. Df3 — e4 +, Sd 5 будетъ взятъ и бѣлыя окончательно займутъ господствующее положеніе.

Шотландская игра.

1. e 2 — e4	1. e 7 — e5
2. Sg1 — f3	2. Sb8 — c6
3. d 2 — d4	3. e 5 ⨯ d4

(не хорошо для черныхъ 3. Sc6 ⨯ d4).

Бѣлыя могутъ продолжить различно.

I.

4. Lf1 — c4. Это шотландскій гамбитъ. За послѣднее время чаще играютъ слѣдующее:

II.

4. Sf3×d4, на что черныя отвѣчаютъ лучше всего 4. Lf8—c5 или 4. Sg8—f6.

Защита Филидора.

Придумана знаменитымъ игрокомъ Филидоромъ (1726—1799).

1. e2—e4	1. e7—e5
2. Sg1—f3	2. d7—d6 (сильнѣе 2. Sb8—c6).
3. d2—d4	3. e5×d4

4. Dd1×d4. На это черныя могутъ отвѣтить Sb8—c6, Sg8—f6 или Lc8—d7, отчего обѣ партіи будутъ хорошо развиты.

Русская игра.

1. e2—e4	1. e7—e5
2. Sg1—f3	2. Sg8—f6

Тутъ черныя не защищаютъ e5, а также аттакуютъ e4.

3. Sf3×e5. Теперь черныя не должны сейчасъ же сдѣлать (см. II) Sf6×e4.

I.

	3. d7—d6
4. Se5×f3	4. Sf6×e4

Бѣл. продолжаютъ d2—d3 или еще лучше d2—d4.

II.

	3. Sf6—e4 плохо!
4. Dd1—e2	4. Dd8—e7

5. D e 2 ✕ e 4	5. d 7 — d 6
6. d 2 — d 4	6. f 7 — f 6
7. f 2 — f 4	7. S b 8 — d 7
8. S b 1 — c 3	8. d 6 ✕ e 5
9. S c 3 — d 5	9. D e 7 — d 6
10. d 4 ✕ e 5	10. f 6 ✕ e 5

11. f 4 ✕ e 5. Теперь черныя не должны играть S d 7 ✕ e 5, ибо послѣдовало бы L c 1 — f 4.

11. D d 6 — c 6

слѣдуетъ играть:

12. L f 1 — b 5, бѣлыя должны выиграть.

D c 6 не должны брать L b 5, ибо послѣдуетъ со стороны бѣлыхъ S d 5 ✕ c 7 +, т. е. единовременно ставя шахъ и аттакуя (сбивая) D b 5.

Испанская игра.

(Лопеца).

1. e 2 — e 4	1. e 7 — e 5
2. S g 1 — f 3	2, S b 8 — c 6

3. L f 1 — b 5. Черныя могутъ продолжить игру двояко, но должно остерегаться отъ нападеній бѣлыхъ.

I.

3. a 7 — a 6

4. L b 5 — a 4 бѣлыя также могутъ: L b 5 ✕ c 6, что одинаково.

4, S g 8 — f 6 лучшій ходъ; плохо было бы b 7 — b 5, ибо тогда бѣлыя могли бы вновь аттаковать пѣшку f 7 черезъ L a 4 — b 3.

5. 0 — 0.	5. S f 6 ✕ e 4.

6. d 2 — d 4. Теперь черн. не должны дѣлать e 5 × d 4, ибо бѣл. черезъ T f 1 — e 1 готовятъ опасное нападенiе.

	6. b 7 — b 5
7. L a 4 — b 3	7. d 7 — d 5
8. d 4 × e 5	8. L c 8 — e 6

Этимъ достигнуто хорошее развитiе обѣихъ партiй; бѣлыя стоятъ теперь еще немного лучше черныхъ.

II.

3. S g 8 — f 6 немного лучше, нежели a 7 — a 6.

Бѣлыя могутъ отвѣтить d 2 — d 3, d 2 — d 4, S b 1 — c 3, наиболѣе же употребительно

4. 0 — 0	4. S f 6 × e 4
5. d 2 — d 4 лучше всего.	5. L f 8 — e 7 и т. д.

Невыгодно для черныхъ было бы:

II a.

	5. e 5 × d 4
6. T f 1 — e 1	6. f 7 — f 5
7. S f 3 × d 4	7. S c 6 × d 4
8. D d 1 × d 4	8. L f 8 — e 7 еще лучше
9. D d 4 × g 7	9. L e 7 — f 6

10. D g 7 — h 6 бѣлыя должны теперь выиграть.

II b.

5. S c 6 × d 4 тоже плохое продолженiе какъ и II a.

6. S f 3 × d 4	6. e 5 × d 4

7. T f 1 — e 1 этимъ партiя черныхъ проигрываетъ.

Игра офицеромъ короля.

Эту игру можно считать устарѣлою; она вѣрна, но имѣетъ противъ предыдущей нѣсколько недостатковъ.

1. e 2 — e 4   1. e 7 — e 5

2. L f 1 — c 4 черныя могутъ отвѣтить

2. L f 8 — c 5

или еще лучше 2. S g 8 — f 6

Вѣнская партія.

Это открытіе хорошее и вѣрное; хотя эта партія и не способствуетъ скорой аттакѣ, но хорошо развиваетъ игру.

1. e 2 — e 4   1. e 7 — e 5

2. S b 1 — c 3   2. S b 8 — c 6

(также 2. S g 8 — f 6 или 2. L f 8 × c 5 хорошо для черн.).

3. S g 1 — f 3   3. S g 8 — f 6

4. L f 1 — b 5 и т. д.

Невыгодно для черныхъ дѣлать 3-ій ходъ:

3. L f 8 — c 5

4. S f 3 × e 5   4. S c 6 × e 5

5. d 2 — d 4 этимъ бѣл. выигрываютъ положеніе.

Игра середины.

1. e 2 — e 4   1. e 7 — e 5

2. d 2 — d 4   2. e 5 × d 4

3. D d 1 × d 4   3. S b 8 — c 6

4. D d 4 — e 3 бѣл. хотя и потеряли ходъ, но стоятъ хорошо.

Если онѣ не хотятъ потерять хода, то идутъ

3. Sg1 — f3 отчего выходитъ гамбитъ середины

3. Sb8 — c6, чѣмъ достигается тоже положеніе какъ при шотландскомъ гамбитѣ (см. выше, стр. 30).

Вмѣсто этого черн. могутъ играть:

3. Lf8 — b4+

4. Lc1 — d2 4. Lb4 — c5

Положеніе бѣл. хорошее, хотя и потеряна пѣшка.

Гамбитъ короля.

Раньше самая распространенная игра. Новѣйшія изслѣдованія однако показали, что при правильной защитѣ эта игра клонитъ во вредъ бѣлымъ. На практикѣ же она употребляется, ибо способствуетъ сильному нападенію.

1. e2 — e4 1. e7 — e5

2. f2 — f4. Пѣшку f черн. могутъ не брать, отчего возникнетъ отклонен. гамбита короля.

2. Lf8 — c5!

3. Sg1 — f3 3. d7 — d6 лучше всего.

4. Lf1 — c4, также 4. Sb1 — c3 (и затѣмъ 5. Sc3 — a4) или 4. c2 — c3 (и затѣмъ 5. d2 — d4).

Гамбитъ королевскаго коня.

1. e2 — e4 1. e7 — e5

2. f2 — f4 2. e5 × f4

Этимъ черн. приняли гамбитъ. Бѣл. могутъ продолжить двояко:

Гамбитъ коня будетъ:

3. Sg1 — f3 чтобы помѣшать черный дамкѣ пойти на h 4.

3. g 7 — g 5 самое лучшее, отчего черн. остаются въ выгодѣ. Бѣл. теперь могутъ сдѣлать 2 хорошихъ хода.

I.

4. h 2 — h 4 | 4. g 5 — g 4!

5. Sf3 — e5 эта игра наз. гамбитомъ Кизерицкаго. Черныя теперь имѣютъ два хорошихъ хода.

a.

5. Lf8 — g7

6. Se5 ⨯ g4 | 6. d 7 — d5

7. Sg4 — f2 лучше всего. Ни коимъ образомъ бѣл. не должны сдѣлать 7. e 4 ⨯ d5, ибо послѣдуетъ Dd8 — e7 +. И въ этомъ случаѣ черн. хорошо бы развились.

b.

5. Sg8 — f6

6. Lf1 — c4! | 6. d 7 — d5

7. e 4 ⨯ d5 | 7. Lf8 — d6

Черн. стоятъ лучше.

II.

3. g 7 — g5

Лучше всего

4. Lf1 — c4 | 4. g 5 — g4

Далѣе бѣл. могутъ играть.

a.

5. Sf3 — e5 | 5. Dd8 — h4 +!

6. Ke1 — f1 единственный хорошій ходъ.

При правильномъ ходѣ обѣ партіи стоятъ почти одинаково, хотя бѣл. потеряли отъ нападенія, чтобы предупредить это, играютъ b—гамбитъ Муціо.

b.

5. 0 — 0	5. g 4 × f3
6. Dd1 × f3	6. Dd8 — f6!
7. e 4 — e5!	7. Df6 × e5

8. d 2 — d3. Для защиты черн. идутъ

8. Lf8 — h6

9. Sb1 — c3, теперь угрожаетъ Lc1 — d2 и передвиженіе одной туры на e1.

9. Sg8 — e7

10. Lc1 — d2	10. Sb8 — c6
11. Ta1 — e1	11. De5 — f5!

Сомнительно, чтобы бѣл. могли продолжить нападеніе.

Гамбитъ королевскаго офицера.

1. e 2 — e4	1. e 7 — e5
2. f 2 — f4	2. e 5 × f4

3. Lf1 — c4. Черн. могутъ продолжить нѣсколькими пріемами.

I.

	3. Dd8 — h4+
4. Ke1 — f1	4. g 7 — g5

Этотъ ходъ хорошъ при гамбитѣ коня, здѣсь же сомнителенъ, ибо этимъ стѣсняется дамка.

5. Sb1 — c3	5. Lf8 — g7
6. d 2 — d4	6. Sg8 — e7

(не такъ хорошо d 7 — d 6).

7. g 2—g3! 7. f 4×g3

8. Kf1—g2! теперь угрожаетъ h2×g3 и взятіе черн. дамки.

8. g 5—g4

9. h 2×h3 9. Db4—f6

10. Dd1×g4. Бѣл. стоятъ нѣсколько лучше.

10. Df6×d4 черныхъ было бы плохо, бѣл. могли бы тогда отвѣтить Sg1—f3 и т. д.

II.

3. d 7—d5!

4. Lc4×d5! 4. Dd8—h4+

5. Kg1—f1 5. g 7—g5

Этою жертвою черн. достигли открытую игру.

6. Sb1—c3 6. Sg8—e7

7. d 2—d4 7. Lf8—g7

8. Sg1—f3 8. Dh4—h5

9. h 2—h4 9. h 7—h6

10. Kf1—g1 10. g 5—g4

11. Sf3—e5 11. Lg7×e5

12. d 4×e5. Партіи почти одинаково развились. Если же теперь черн. сдѣлаютъ

1. Dh5×e5, то бѣл. будутъ въ пользѣ, а именно:

13. Dd1—f1. Угрожаетъ черезъ Lc1 взять пѣшку f4, аттакуетъ дамку и грозитъ взять e7.

13. De5—d4+

14. Df1—f2 14. Dd4×f2+

15. Kg1×f2 15. g 4—g3+

16. Kf2—f3. Бѣл. стоятъ лучше.

III.

3. Sg8 — f6

Также хорошо какъ и d7 — d5.

4. Sb1 — c3 плохо для бѣл. 4. e4 — e5, ибо черн. черезъ 4. d7 — d5 выигрываютъ ходъ.

	4. Lf8 — b4
5. e4 — e5	5. d7 — d5
6. Lc4 — b5+!	6. c7 — c6
7. e5 × f6	7. c6 × b5
8. Dd1 — e2+	8. Lc8 — e6
9. De2 × b5+!	9. Sb8 — c6
10. Sg1 — f3	10. Dd8 × f6
11. Db5 × b7	11. Ta8 — c8;

теперь слѣдуетъ:

12. Sc3 × d5, что аттакуетъ дамки и дастъ бѣл. вообще перевѣсъ.

	12. Le6 × d5
13. Db7 × c8+	13. Df6 — d8. Еще лучше всего.
14. Dc8 × d8+	14. K или S × Dd8.

Теперь бѣл. стараются бить по возможности много фигуръ; благодаря ихъ перевѣсу онѣ должны выиграть.

Закрытая игра.

Закрытыми играми называются такія, которыя не начинаются ходами 1. e2 — e4, e7 — e5. Закрытыя игры сложнѣе открытыхъ, почему теорія ихъ не можетъ быть такъ хорошо разъяснена, какъ предыдущихъ.

Приведемъ нѣкоторыя открытія.

Французская партія.

1. e 2 — e 4 | 1. e 7 — e 6
2. d 2 — d 4! | 2. d 7 — d 5

I.

3. e 4 ✕ d 5 (не совѣтуется 3. e 4 — e 5 ибо послѣдуетъ 3 c 7 — c 5 и т. д.).

3. e 6 ✕ d 5
4. Sg 1 — f 3 | 4. Sg 8 — f 6
5. Lf 1 — d 3 | 5. Lf 8 — d 6
6. 0 — 0. | 6. 0 — 0.

Обѣ партіи хорошо развились и стоятъ одинаково.

II.

Вмѣсто 3. e 4 ✕ d 5 бѣл. могутъ играть:
3. Sb 1 — c 3 | 3. Sg 8 — f 6!
4. e 4 ✕ d 5! | 4. e 6 ✕ d 5

Обѣ партіи стоятъ одинаково.

Сициліанская партія.

1. e 2 — e 4 | 1. c 7 — c 5

Во многомъ эта игра сходна съ предыдущею.

2. Sg 1 — f 3 или Sb 1 — c 3, на что черные отвѣчаютъ лучше всего 2. e 7 — e 6

Игра пѣшекъ королевы.

1. d 2 — d 4 | 1. d 7 — d 5

2. c 2 — c 4. Этимъ бѣл. предлагаютъ гамбитъ королевы, который лучше всего отклонить.

I. Отклоненный гамбитъ королевы.

	2. e 7 — e 6
3. Sb 1 — c 3	3. Sg 8 — f 6
4. Lc 1 — f 4	4. c 7 — c 5
5. e 2 — e 3	5. a 7 — a 6

Обѣ партiи хорошо и одинаково развились.

II. Принятый гамбитъ королевы.

Плоха слѣдующая защита (пѣшкою гамбита):

I.

	2. d 5 × c 4
3. e 2 — e 3	3. b 7 — b 5?
4. a 2 — a 4	

a.

	4. c 7 — c 6
5. a 4 × b 5	5. c 6 × b 5

6. Dd 1 — f 3. Этимъ бѣл. выигрываютъ офицера.

b.

	4. Lc 8 — d 7

Также эта защита безполезна.

5. a 4 × b 5	5. Ld 7 × b 5
6. b 2 — b 3	6. Dd 8 — d 5
7. b 3 × c 4	7. Lb 5 — c 4

8. Dd 1 — a 4 + бѣл. также выигрываютъ офицера.

II.

Защита пѣшки гамбита лучше для черныхъ.

1. d 2 — d 4	1. d 7 — d 5
2. c 2 — c 4	2. d 5 × c 4
3. e 2 — e 3	3. e 7 — e 5!

Теперь игра черныхъ обезпечивается выдачею с 4.

4. Lf1><c4	4. e 5><d4
5. e 3><d4	5. Sg8 — f6
6. Sg1 -- f3	6. Lf8 — d6
7. 0 — 0	7. 0 — 0.

Обѣ партіи одинаково развиты.

Конечная игра.

Важны также окончанія игръ, изъ которыхъ приведемъ здѣсь наиболѣе часто встрѣчающіеся.

Дамка противъ короля.

Всегда выигрываетъ самое позднее въ 9 ходовъ.

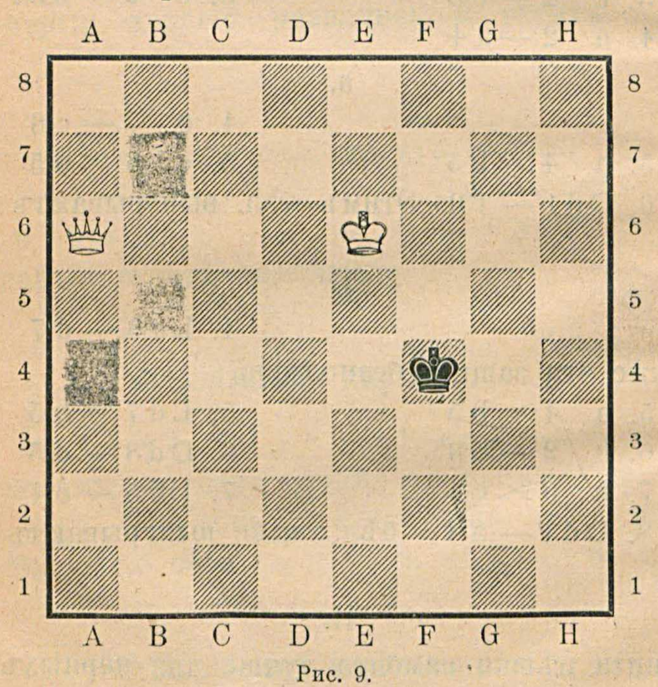


Рис. 9.

Короля гонятъ къ краю, но должно остерегаться поставить его патъ. На рис. 9 лучше всего играть:

1. D a 6 — e 2	1. K f 4 — g 5 самое лучшее.
2. D e 2 — f 3	2. K g 5 — h 6
3. K e 6 — f 6	3. K h 6 — h 7
4. D f 3 — g 4	

I.

	4. K h 7 — h 6
5. D g 4 — g 6 ‡	

II.

	4. K h 7 — h 8
5. D g 4 — g 7 ‡	

Тура противъ короля.

Этотъ матъ достигается самое позднее на 15-мъ ходѣ. Для примѣра на рис. 9, пусть будетъ тура вмѣсто дамки.

1. T a 6 — T d 6	1. K f 4 — K e 4
2. T d 6 — T d 5	2. K e 4 — K f 4
3. T d 5 — T e 5	3. K f 4 — K f 3
4. K e 6 — K f 5	4. K f 3 — K g 3
5. T e 5 — T e 3 +	5. K g 3 — K f 2
6. K f 5 — K f 4	6. K f 2 — K g 2
7. T e 3 — T f 3	7. K g 2 — K g 1
8. K f 4 — K g 3	8. K g 1 — K h 1
9. T f 3 — T f 1 ‡.	

Оба офицера противъ короля.

Также возможно достичь матъ.

Необходимо продѣлать игру на доскѣ. Записывать будемъ сокращенно, только по мѣсту поста-

новки, не упомянувъ начальнаго положенія фигуры, которое вытекаетъ по ходамъ на доскѣ. Пусть будетъ слѣдующее положеніе:

Бѣл. K e 5, L e 7 и L g 4; черн. K g 6.

1. L d 7, K f 7; 2. K d 6, K g 6; 3. K e 6, K h 5; 4. L e 8+, K h 6; 5. K f 6, K h 7; 6. L f 8, K h 8; 7. K g 6, K g 8; 8. L e 7, K h 8; 9. L d 7, K g 8; 10. L e 6+, K h 8; 11. L f 6 ‡.

Офицеръ и конь противъ короля.

И здѣсь можно достичь матъ, но лишь въ углу съ полемъ цвѣта офицера.

Для примѣра пусть будетъ слѣд. положеніе:

Бѣл. K f 4, S e 3, L e 8; черн. K h 4.

1. S g 2+, K h 3; 2. K f 3, K h 2; 3. K f 2, K h 3; 4. L d 7+, K h 2; 5. L e 6, K h 1; 6. S e 3, K h 2; 7. S f 1+, K h 1; 8. L d 5 ‡.

Оба коня не могутъ поставить королю матъ, если только послѣдній правильно защищается. Зато, иногда одинъ конь при угловой пѣшкѣ противника можетъ этого достичь.

Напримѣръ:

Бѣл. K c 1, S d 2; черн. K a 1, a 3.

1. S b 3+, K a 2; 2. S c 5, K a 1; 3. K c 2, K a 2; 4. S d 3, K a 1; 5. S c 1, a 2; 6. S b 3 ‡.

Далѣе почти всегда выигрываетъ дамка противъ туры, обыкновенно даже противъ туры и пѣшки. Не всегда это удается противъ туры и легкой фигуры, между тѣмъ какъ при 2 турахъ партія обыкновенно кончается ремисомъ.

Особенно важна игра:

Короля и пѣшки противъ короля.

Первыя выигрываютъ, если король можетъ пѣшкою достичь оппозиціи.

На рис. 10 бѣл. выигрываютъ (при ихъ начальн. ходѣ) слѣдующимъ образомъ:

1. K e 5 — e 6, этимъ бѣл. получаютъ оппозицію.

1. K e 8 — d 8 лучше всего.

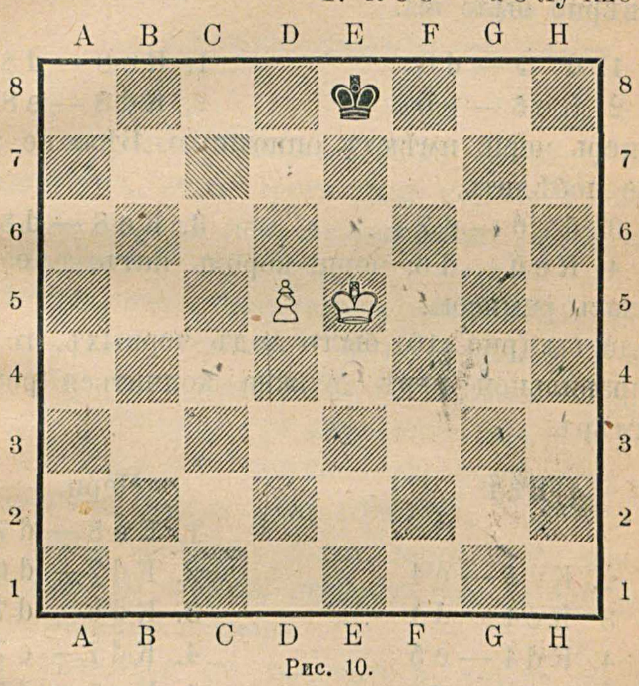


Рис. 10.

2. K e 6 — d 6, опять получается оппозиція. Если король подвинется влѣво, то бѣлый король вправо, и на оборотъ.

I. 2. K d 8 — c 8

3. K d 6 — e 7 — 3. K c 8 — c 7

4. d 5 — d 6 + — 4. K c 7 — c 8.

5. d 6 — d 7 + — 5. K c 8 — c 7

6. d 7 — d 8 D + и выигрываетъ.

II.

	2. Kd8 — c8
3. Kd6 — c7	3. Ke8 — e7
4. d 5 — d6+	4. Ke8 — e8

5. d 6 — d7+ и т. д., какъ предыдущая.

Невѣрно было бы:

1. d 5 — d6	1. Ke8 — d8
2. Ke5 — e6	2. Kd8 — e8

Теперь черн. имѣютъ оппозицію. Бѣл. не могутъ больше побѣдить.

3. d 6 — d7+	3. Ke8 — d8

4. Ke6 — d6; черн. король патъ, т. е. партія кончилась ремисою.

Если бы (рис. 10) былъ ходъ черныхъ, то партія при правильной игрѣ должна кончиться ремисомъ напримѣръ:

Бѣл.	Черн.
	1. Ke8 — d7
2. Ke5 — e4	2. Kd7 — d6
3. Ke4 — d4	3. Kd6 — d7
4. Kd4 — e5	4. Kd7 — e7
5. d 5 — d6+	5. Ke7 — d7

6. Ke5 — d5, далѣе игра зависитъ отъ черныхъ, вѣрно или невѣрно онѣ пойдутъ.

I.

	6. Kd7 — d8
7. Kd5 — e6	7. Kd8 — e8
8. d 6 — d7+	8. Ke8 — d8

9. Ke6 — d6, черн. патъ.

II.

Невѣрная игра! 6. Кd 7 — е 8

7. Кd 5 — е 6 бѣл. достигаютъ оппозицію и должны выиграть.

7. Ке 8 — d 8

8. d 6 — d 7 8. Кd 8 — с 7

9. Ке 6 — е 7 9. какъ угодно.

10. d 7 — d 8 превращается въ дамку и выигрываетъ.

Интересно, что угловая пѣшка никогда не можетъ выиграть, если противный король стоитъ на одной линіи передъ нею, безразлично какой король даетъ оппозицію.

Замѣтимъ еще относительно шахматныхъ задачъ.

Такія задачи почти всегда выдумываются искусственно. Тѣмъ не менѣе онѣ не должны содержать ничего невозможнаго или неправильнаго.

Отъ этихъ задачъ обыкновенно требуютъ, чтобы онѣ допускали только одно рѣшеніе.

Если матъ долженъ быть достигнутъ нѣсколькими ходами, то всегда предполагаются наилучшіе ходы (противника и свои).

Если дѣлаются не таковые, а другіе, то матъ можетъ быть и скорѣе.

Далѣе теперь общеприняты правила:

1) Что первымъ ходомъ партіи, ставящей матъ, не должна быть сбита фигура противника.

и 2) Что со стороны выигрывающей партіи при первомъ ходѣ не долженъ быть предъявленъ шахъ противнику.

Отъ хорошей задачи еще требуютъ, чтобы партія кончилась чистымъ матомъ; т. е. побѣждаемый король на каждомъ ему доступномъ полѣ долженъ быть аттакуемъ лишь одною фигурою.

Для удобства принято всегда считать, что бѣлая выигрывающая партія, сообразно съ чѣмъ и намѣчается положеніе.

Это дѣлается лишь для большей наглядности и привычки со временемъ.

Заучиваніе и продѣлываніе поучительныхъ партій, лучшее средство сдѣлаться хорошимъ игрокомъ.

Стодвадцать пять небольшихъ садовъ. Гампель. Съ 125 рис. плановъ разбивки садовъ. Перев. съ нѣмецк. съ дополн. П. Ф. Папенгутъ 1905 г. 2 р. — к.

Столярно-токарное ремесло. Практ. руков. для изученія полезныхъ ремеслъ, съ 90 рис., Технол. П. А. Федорова, 2-е изд. 1904 г. . . . . . — „ 60 „

Столяръ любитель. Практич. руков. для любит. ремеслъ и для изученія въ техн., ремесл. и проф. школахъ, съ 73 рис. Его-же, 4-е изд. 1905 г . — „ 30 „

Главнымъ Управленіемъ Военно-Учебныхъ Заведеній, рекомендовано въ ротныя библіотеки военно-учебныхъ заведеній, какъ пособіе для воспитанниковъ, занимающихся ручнымъ трудомъ. Отношеніе отъ 27 Ноября 1904 г. № 24962.

Сургучъ и его производство. Руководство къ приготовленію сургуча домашнимъ и фабричнымъ способомъ и собраніе лучшихъ рецептовъ, Д-ра Б. Андресъ. Перев. съ нѣм. М. Петрова, изд. 2-е, 1904 г. — „ 30 „

Сыроваренное производство. Приготовленіе различныхъ сортовъ: французскаго, голландскаго, швейцарскаго, голштинскаго, овечьяго, зеленаго и др. сыровъ. Практич. руков. для землевладѣльцевъ и для преподаванія въ сельскохозяйств. и земледѣльческ. школахъ съ 23 рис., П. А. Федорова. 1903 г. — „ 30 „

Телеграфированіе безъ проводовъ въ современномъ его состояніи съ 40 рис., Сост. Н. И. Адамовичъ. 1905 г. — „ 60 „

Телефонъ, его устройство и практическое примѣненіе М. П. Петрова съ 60 рис. 1902 г. . . . . . . — „ 30 „

Отдѣломъ Ученаго Комитета Министерства Народнаго Просвѣщенія по техническому и профессіональному образованію допущена въ ученическія и ремесленныя учебныя заведенія.

Телеграфъ и телефонъ. Практич. курсъ. Ученіе о телеграфѣ и телефонѣ. Руководство для почтово-телеграфныхъ чиновниковъ, приспособленное къ курсу испытаній для изученія службы на должность надсмотрщика и механика, съ 100 рис. и схемами, М. Петрова, изд. 4-е, исправлен. и значит. дополнен., 1905 г. . . . . — „ 50 „

Тоже, въ изящномъ коленкоровомъ переплетѣ тисненомъ золотомъ . . . . — „ 75 „

Телефонъ, его устройство и практическое примѣненіе, съ 79 рис. и схемами телефоновъ, Технол. П. А. Федорова, подъ ред. Инж.-электрика Н. Н. Поляхова, 1902 г. . . . . 1 „ — „

Тоже, въ изящномъ коленкоровомъ переплетѣ, тисненомъ золотомъ. . . . . 1 „ 50 „

Теплицы, оранжереи и парники. Съ планами, фасадами и чертежами. Съ 75 рис. М. Нейманъ, Члена Королевскаго Общества Садоводства, Главнаго Садовника и Управляющаго теплицами Парижскаго Музеума 1904 г. . . . . — „ 50 „

Ткацкое и ситценабивное производство. А. Бахтіарова. 1905 г. . . . . — „ 30 „

Токарь любитель. Практич. руков. для любителей ремеслъ и для изученія въ технич., ремесл. и проф. школахъ, съ 77 рис., Технол. П. А. Федорова, 2-ое изд. 1903 г. . . . . — „ 30 „

Главнымъ Управленіемъ Военно-Учебныхъ Заведеній рекомендована въ ротныя библіотеки военно-учебныхъ заведеній, какъ пособіе для воспитанниковъ, занимающихся ручнымъ трудомъ. Отношеніе отъ 27 Ноября 1904 г. № 24962.

Торфъ. Значеніе его для города и деревни. Д-ра Карла Фюрстъ. 2-е вновь переработ. и знач. дополнен. и. . ., съ 5 рис., перев. съ нѣмец. В. Л. Анцова 1903 г. . . . . — „ 30 „

Трехфазный токъ, его значеніе и практическое примѣненіе. Основные принципы, техническое значеніе и различныя примѣненія трехфазнаго тока съ 13 рис. Фр. Бендтъ перев. Технол. П. А. Федорова, 1902 г. — „ 40 „

Туалетныя мыла. М. Гауеръ, перев. съ нѣмецк. Инж.-Технол. П. Познера, съ 10 рис. 1905 г. . . . . — „ 60 „

Уксусъ и горчица. Практич. руков. къ приготовленію разныхъ сортовъ уксуса и горчицы и собраніе лучшихъ рецептовъ, Технол. П. А. Федорова, 1901 г. — „ 25 „

Устройство дачныхъ ледниковъ. Практич. руковод. по устройству различныхъ ледниковъ для домовладѣльцевъ, сельскихъ хозяевъ и строителей, съ 14 рис., Его-же. 1904 г. . . . . — „ 30 „

Отдѣломъ Ученаго Комитета Министерства Народнаго Просвѣщенія по техническому и профессіональному образованію допущена въ библіотеки ремесленныхъ учебныхъ заведеній.

Устройство и ремонтъ грунтовыхъ, шоссейныхъ и мощеныхъ дорогъ. Практическое руководство для губернскихъ и земскихъ управъ, техниковъ путей сообщенія, ревизоровъ и техническихъ школъ, съ 49 рис., Инж. Г. Остгофъ. Перев. съ нѣм., со многими дополнен. Гражд. Инж. А. Ф. Папенгутъ, 1904 г. . . . . 1 „ — „

Устройство и ремонтъ электрическихъ звонковъ. Установка ихъ, уходъ, недостатки и устраненіе своими средствами, безъ помощи спеціалистовъ, съ 21 рис., Поручика В. М. Михайлова, 1902 г. . . — „ 20 „

